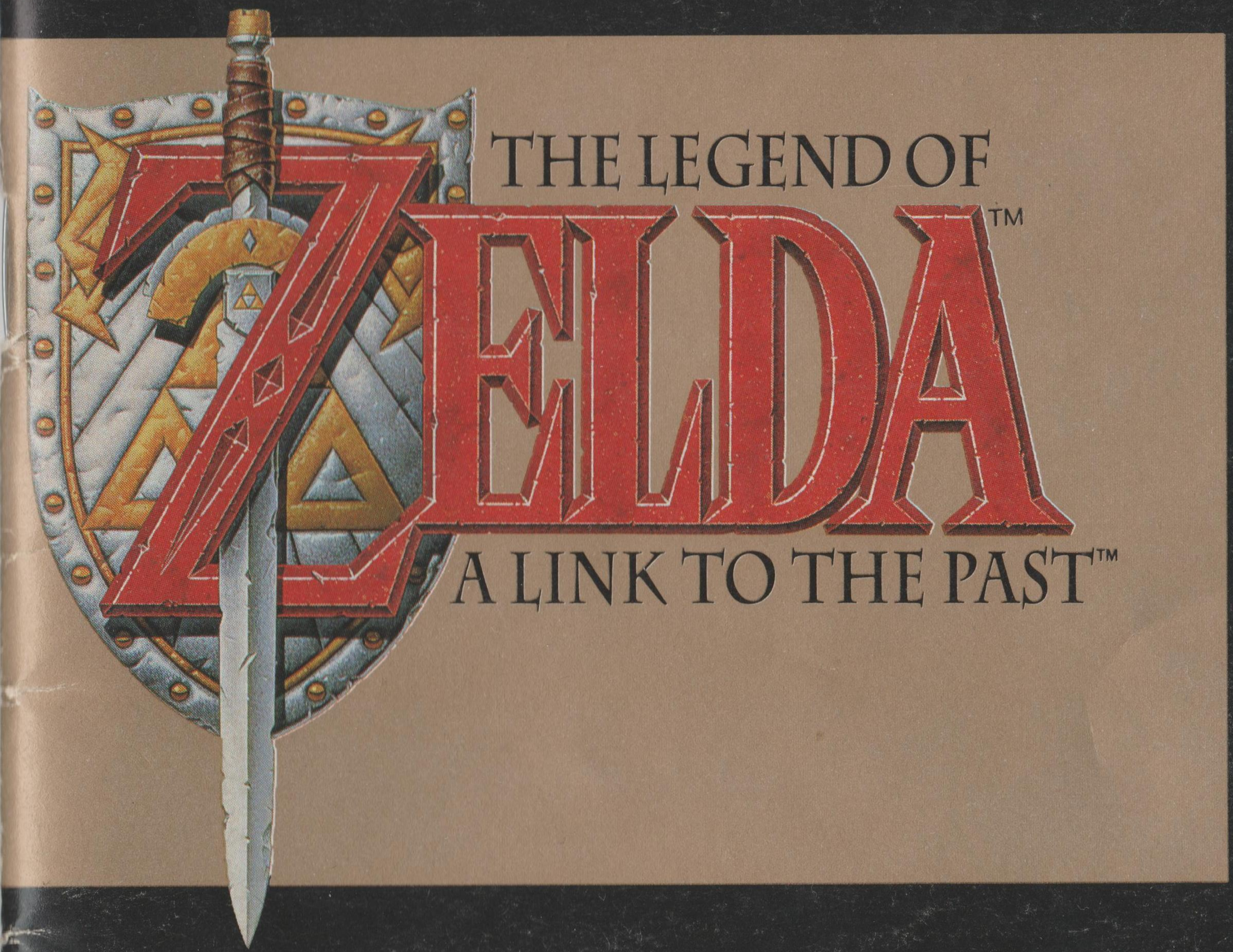
SNSP-ZL-NOE/SFRG

Nintendo®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Nintendo Entertainment System™ Spielkassette **The Legend of Zelda™ A Link to the Past™** entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spieleanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast.
Hebe dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

Diese Spielkassette verfügt über einen batterie-gestützten Speicher, der Deine Spielfortschritte bewahrt. **VORSICHT:** Wird der Netzschalter bei eingesteckter Spielkassette immer wieder ein- und ausgeschaltet, können Speicherdaten verloren gehen. Vermeide also unnötiges Ein- und Ausschalten.
Auf Seite 26 findest Du nähere Informationen zur Speicherfunktion.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

THE LEGEND OF ZELDA™
-A Link To The Past-™

INHALT

Das legendenumwobene Hyrule..... 3
1. Bevor das Abenteuer beginnt..... 9
2. Der Blick auf den Bildschirm..... 11
3. Die Controller-Funktionen..... 13
+ Steuerkreuz
= Bewegung der Spielfigur..... 14
A-Knopf = Action..... 15
B-Knopf = Schwertführung..... 17
Y-Knopf = Gegenstände einsetzen..... 19
X-Knopf = Kartenüberblick..... 21
4. Die Helden-Ausrüstung..... 23
5. Beenden und Speichern des Spiels 25
6. Lebens- und Zauberkraft..... 27
7. Die Geheimnisse von Hyrule..... 29
8. Die Kenntnis der Verliese..... 31
9. Die Gegenstände..... 37
10. Das Abenteuer beginnt..... 42
11. Einige Widersacher in Hyrule..... 44

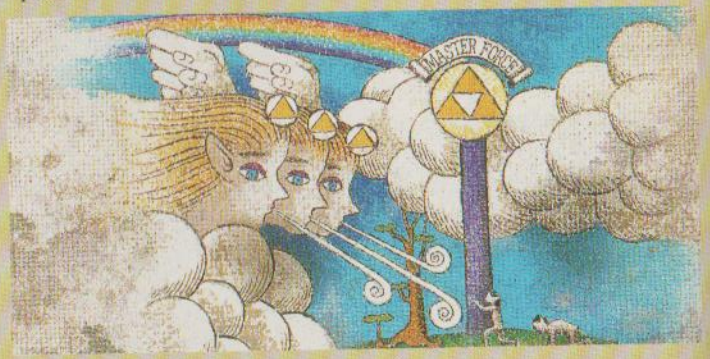
Das legendenumwobene Hyrule

Bevor sich der Vorhang zu diesem Abenteuer rund um den Helden von Hyrule öffnet, solltest Du einiges aus der Geschichte Hyrules erfahren. Vielleicht hast Du schon einmal etwas von dem Triforce-Mythos gehört, eine uralte Legende, an die noch heute viele Hyruler glauben. Aber wie das so bei Legenden ist, zumindest ein Fünkchen Wahrheit muß dahinter stecken. In der Triforce-Legende heißt es, daß die Götter früherer Tage das auserwähltes Volk der Hylianer besonders liebten. Und die hylianischen Schriftrollen überlieferten diese alte Legende.

Die Erschaffung Hyrules

In den Schriftrollen steht geschrieben, die mythischen Götter seien plötzlich aus dem dichten Nebel aufgetaucht, um das Land Hyrule zu erschaffen. Die Göttin der Kraft färbte die Berge rot mit Feuer und erschuf das Festland. Die Göttin der Weisheit brachte die Wissenschaft ins Land und ordnete die Natur. Die Göttin des Mutes erschuf das Leben in dieser wunderbaren neuen Welt. Nachdem die Götter ihre Arbeit getan hatten, verließen sie das Land - allerdings nicht, ohne ein Zeichen ihrer Stärke zu hinterlassen: Die Goldene Macht, auch Triforce genannt. Eine kleine aber mächtige Portion ihrer göttlichen Kraft verbanden sie mit dem Triforce, die den Menschen von Hyrule helfen sollte.

Die Goldene Macht, so erzählt es die Legende soll über eine wundersame Kraft verfügen. Demjenige, der Sie als erster berührt, erfüllt Sie jeden Wunsch! Je sehnlicher der Wunsch, um so mächtiger seine Erfüllung. Diese Macht soll irgendwo im Goldenen Land zu finden sein. Viele Jahrhunderte erzählten sich die Hylia diese Geschichte und im Laufe der Zeit wurde sie immer mehr zur Legende. Viele fragten sich, ob es diese Macht wohl wirklich gebe oder ob es nur der phantasievolle Teil einer Legende sei.



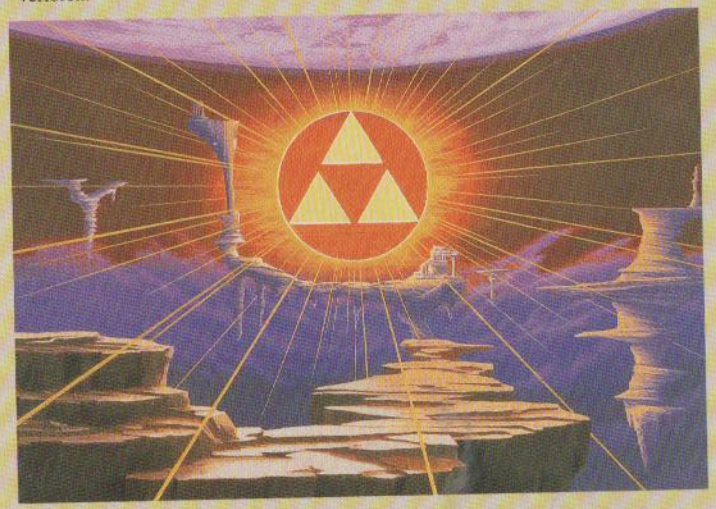
Die Menschen des Volkes Hylia besaßen von Natur aus besondere psychische Kräfte und magische Fähigkeiten. So sollen sie durch ihre langen spitzen Ohren in der Lage gewesen sein, die Botschaften der Götter zu hören. Die Hylianer wurden in der ganzen Welt hoch geschätzt. Die Nachkommen der Hylia ließen sich in allen Teilen der Welt nieder und gaben ihr Wissen um magische Kräfte an andere Menschen weiter. Aber die Zeit verging und vieles vom Wissen der Hylianer ging verloren...

Das Tor zum Goldenen Land

Noch immer findet man in Hyrule viele Spuren des Wirkens der Hylianer, obwohl das Volk an sich nur noch in der Erinnerung der Menschen lebendig geblieben ist. Die Hylianer hinterließen auch viele wertvolle magische Schätze überall im Land. Gegenstände mit wunderlichen Kräften, die sich aber nur demjenigen offenbaren, der sich würdig erweist, diese Schätze zu besitzen. Darunter ist auch das Buch Mudora, welches erlaubt die Sprache und Schrift der Hylianer zu entziffern. In einer der überlieferten Schriftrollen ist auch die Rede von der Goldenen Macht:

In einem Reiche fern von hier,
in dem der Himmel leuchtet golden,
Dort läßt die Goldene Macht
sterbliche Träume wahr werden.

Viele versuchten verzweifelt, diese Goldene Macht, die Wünsche wahr werden läßt, zu finden. Es entbrannte ein erbitterter Kampf auf dem Weg ins Goldene Land. Doch keiner kehrte jemals von dieser Reise ins Ungewisse wieder zurück! Und nach und nach ging auch das Wissen um den Ort, wo die Goldene Macht zu finden sei, verloren.



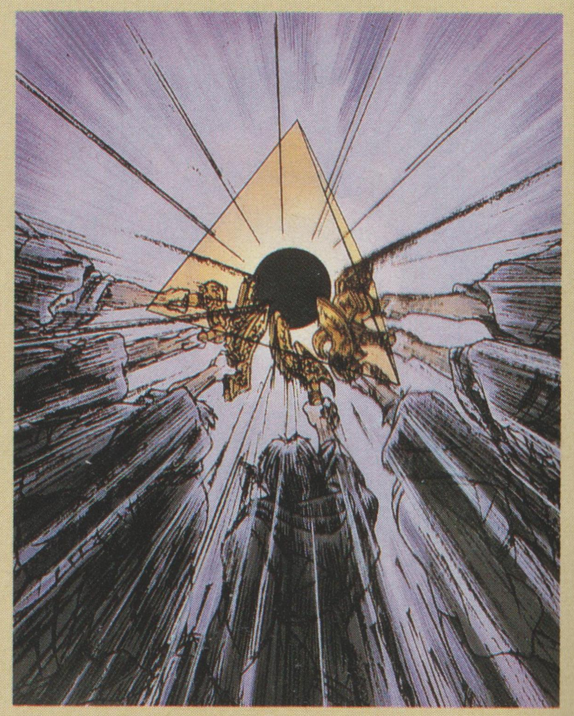
Eines Tages jedoch geschah Unheimliches. Aus dem Tor zum Goldenen Land begann das Böse herauszuströmen! Einer der Suchenden, der Dieb Ganondorf Dragmire war in das Goldenen Land eingedrungen und hatte die Goldene Macht in seine Gewalt gebracht. Nichts wünschte er sich sehnlicher, als die ganze Welt unter seine Terrorherrschaft zu bringen. Die Goldene Macht erschuf eine Welt nach Ganondorfs Wünschen und er selbst wurde zu einem bösartigen Monster. Von nun an nannte er sich nur noch Ganon, der König des Bösen.

Gefangen genommen

Wie eine eiskalte Hand legte sich das Böse über das Königreich Hyrule. Das friedliche Dasein hatte ein Ende. Der gutherzige König von Hyrule wußte: Es muß etwas geschehen! Er schickte nach den Sieben Weisen Männern und den Rittern von Hyrule und beauftragte sie, das Tor zum Goldenen Land zu versiegeln.
Für immer sollte dieses Siegel ungebrochen bleiben, damit der Frieden in Hyrule bewahrt sei.
Während sich die Sieben Weisen Männer daran machten, das magische Siegel zu erschaffen, war es die Aufgabe der tapferen Ritter, das Böse aufzuhalten. Die Ritter, allesamt Mitglieder einer Familie, die nicht nur die Königsfamilie von Hyrule beschützten, sondern auch das Bannschwert des Bösen, das Master-Schwert hüteten, taten, was sie konnten.

Als die bösen Streiter aus dem Goldenen Land nach Hyrule hineinströmten, kämpften sie mutig und tapfer für die Bewahrung des Friedens.

So manch braver Ritter verlor an diesem dunklen Tag sein Leben. Ihr Opfer war aber nicht umsonst, denn sie gaben den Weisen Männern damit wertvolle Zeit, die diese brauchten, um das Tor zum Goldenen Land magisch zu versiegeln.
Ganz Hyrule war froh und glücklich, als das Siegel fertig war und damit das Böse verbannt.

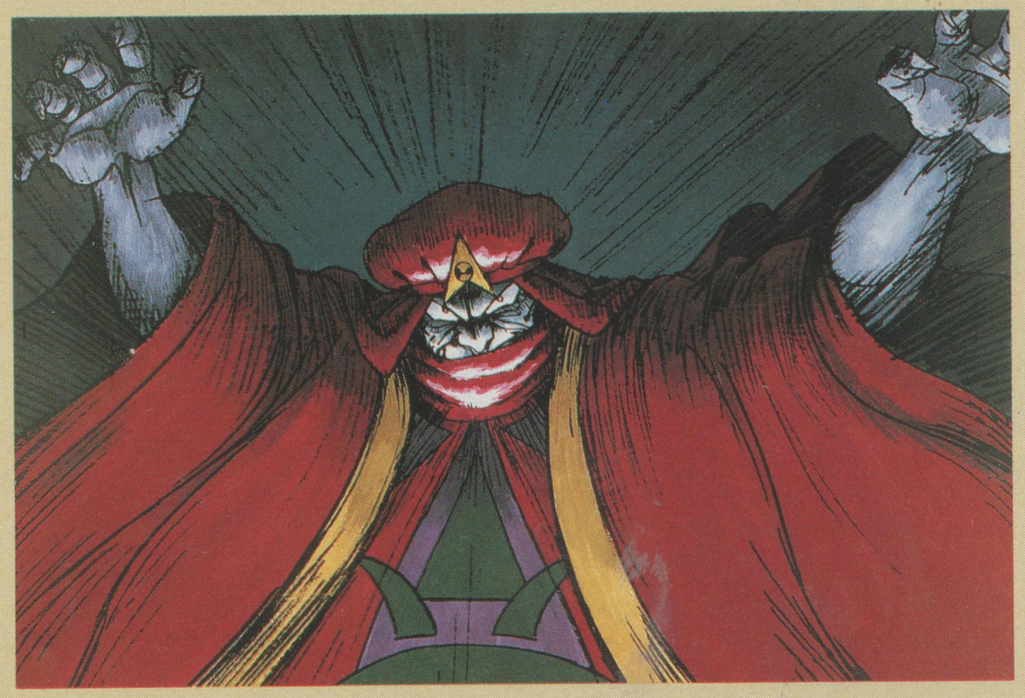


Ein Zauberer taucht auf

Viele Jahre sind seit diesem Tage vergangen. Jahre, in denen das Land Hyrule und seine Bewohner in Frieden lebten. Die Erinnerung an eine grausame Zeit verblaßte nach und nach...

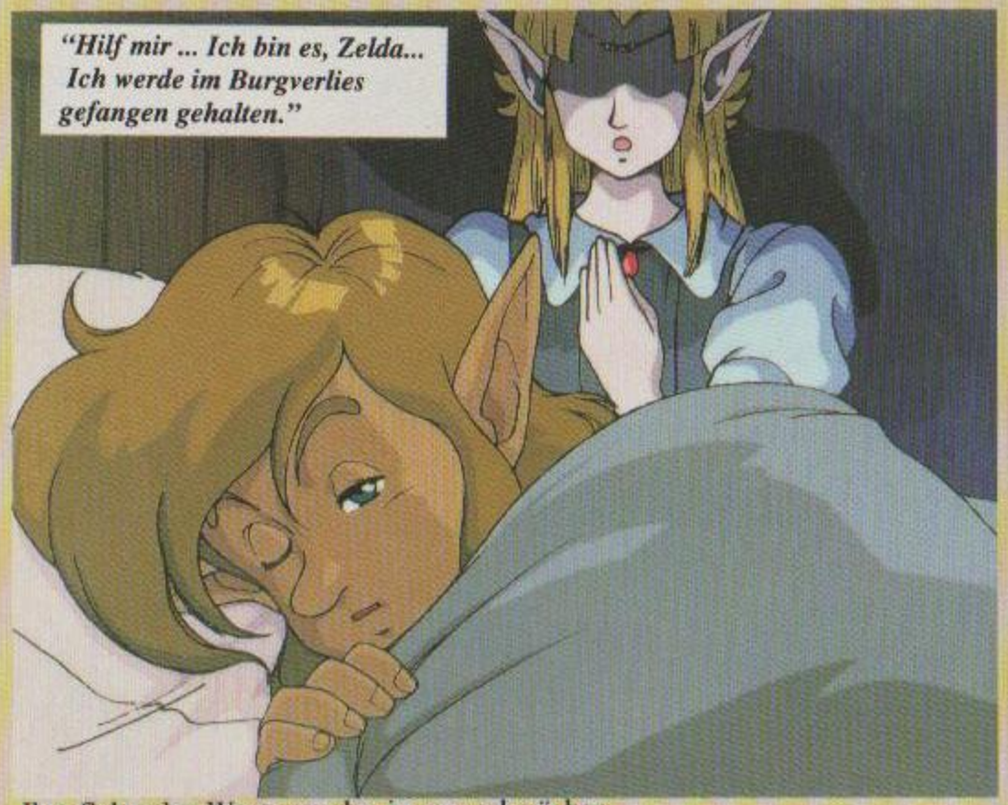
Deshalb überraschte es nicht, daß niemand vorbereitet war, auf das erneute Unglück, das erst vor kurzem über Hyrule hereingebrochen ist. Sofort ließ der König von Hyrule das Siegel am Tor zum Goldenen Land untersuchen - es war noch immer ungebrochen. Der König versprach jedem eine hohe Belohnung, der herausfindet, wo die Quelle des erneuten Unglücks sei. Daraufhin meldete sich ein Fremder namens Agahnim zu Wort und behauptete, die Quelle des Unglücks sei eine bisher unbekannte Form der Magie. Als Belohnung ernannte ihn der König zu seinem ersten Berater.

Die Menschen jubelten ihrem neuen Helden zu, der Ihnen wieder den Frieden brachte. Aber tat er das wirklich?
In letzter Zeit werden Gerüchte immer lauter, die nichts Gutes verheißen.
Es wird behauptet, Agahnim regiere das Land mit seiner Magie. Auch sollen nachts im Burgturm unheimliche magische Experimente durchgeführt werden.
Wieder einmal geht die Angst in Hyrule um.



Prolog

Eines Nachts weckt Dich die Stimme eines Mädchens aus dem Schlaf.



Ihre flehenden Worte werden immer schwächer.
Du springst aus dem Bett und weißt nicht, ob dieser Hilferuf nur ein Traum war oder Wirklichkeit. Aber im Aufspringen bemerkst Du, daß Dein Onkel, der eigentlich zu dieser Zeit fest schlafen sollte, ausgehfertig angezogen ist - seine Waffen umgeschnallt!
"Ich werde gegen Morgen wieder zurück sein," ruft er Dir im Gehen zu. "Verlasse nicht das Haus!"
Du schaust ihm nach, wie er aus dem Haus geht - das Familienschwert umgeschnallt, das Schild vor sich her tragend.
Dies ist keine Nacht wie jede andere...
Was ist mit Prinzessin Zelda? Wo ist Dein Onkel hingegangen und aus welchem Grund? Und so, in einer unheilschwangeren Nacht, wird ein neues Kapitel in dem Legendenschatz Hyrules geschrieben - ein neues Kapitel der Legende von Zelda!

Du bist der legendäre Held

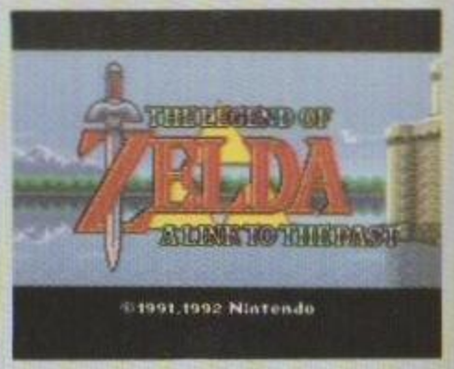
Das Goldene Land wurde durch Ganons Wunsch zur Schattenwelt. Aber das reicht Ganon noch lange nicht: Er will auch Hyrule, die Lichtwelt unter sein Joch zwingen. Damit ihm das gelingt, muß er das Siegel der Sieben Weisen brechen.

Das wird er aus eigener Kraft nicht schaffen. Er braucht dazu auch die besonderen Kräfte der Mädchen, die Nachkommen der Sieben Weisen sind. Allerdings mit Agahnim als Verbündeten rückt die Verwirklichung des Wunsches in greifbare Nähe - davon zeugen die nächtlichen Experimente im Burgturm...

Du, der Du der legendäre Held von Hyrule sein sollst, mußt die Dunkle Welt betreten, willst Du Deine Mission, die sieben Mädchen, die Agahnim entführte, zu retten, erfüllen. Um es in diesem Abenteuer erfolgreich bis ans Ziel zu schaffen, mußt Du zahllose Geheimnisse und Rätsel lösen.
Erst wenn Du Ganon besiegt hast, kann wieder Frieden in das Land Hyrule einkehren.

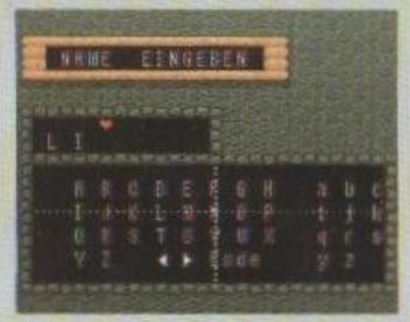
1. Bevor das Abenteuer beginnt

Um Deine Mission zu beginnen, stecke die Spielkassette korrekt in die Super Nintendo Entertainment System-Spielkonsole und schalte es ein. Es erscheint das Titelbild, gefolgt von einer Einführung in die Vorgeschichte dieses Abenteuers. Drücke den A-, B-, X-, Y- oder Start-Knopf, um fortzufahren wie folgt:



Die Spieler-Auswahl

Das Spiel verfügt über eine Speicherfunktion, die die Daten von drei Spielfiguren aufnehmen kann.
Wenn Du das erste Mal spielst, wähle einen der drei Speicher (wie links gezeigt) und gib Deinen Namen ein. Zuerst mußt Du den Feen-Cursor mit dem Steuerkreuz oder dem Select-Knopfs bewegen,
dann drücke den A-, B-, X-, Y- oder Start-Knopf.



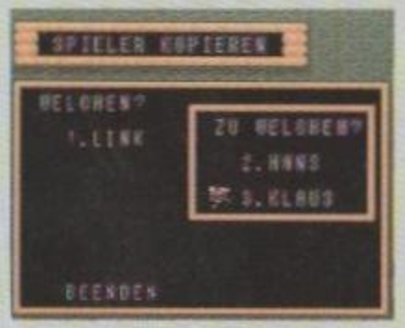
Nun kannst Du Deinen Namen auf dem Registrierbild eingeben. Bewege das Fadenkreuz mit Hilfe des Steuerkreuzes auf den gewünschten Buchstaben und drücke zur Eingabe den A-, B-, X- oder Y-Knopf. Ist der Name komplett, gehe mit dem Fadenkreuz auf ENDE oder drücke den Start-Knopf, um die Eingabe zu beenden. Bis zu sechs Buchstaben kann der Name lang sein. Nun kommst Du zurück zum Spielfigur-Bild und dort erscheint neben der Spielfigur auch der Name und die Anzahl der Herz-Container, die Deine Lebensenergie symbolisieren. Nun gehe mit dem Feen-Cursor auf diese Spielfigur und drücke den Start-Knopf.
Von nun werden alle Erfolge, die Du im Spiel sammelst unter diesem Datenspeicher gesammelt.
(Siehe Seite 25 für nähere Informationen zur Speicherfunktion)

Löschen einer Spielfigur

Wenn Du ein neues Spiel starten möchtest, aber alle Speicher bereits belegt sind, mußt Du einen löschen. Gehe mit dem Feen-Cursor auf "Spieler löschen" im Spielfigur-Bildschirm. Nun wirst Du gefragt "Welchen?" Wähle den Speicher, den Du löschen möchtest. Hast Du Deine Meinung geändert, gehe auf "Quit". Willst Du wirklich löschen, dann wähle "Löschen Spieler".
Bedenke: Hast Du "Löschen Spieler" gewählt, sind die Daten unwiederbringlich gelöscht.

Kopieren einer Spielfigur

Willst Du die Daten einer Spielfigur auf eine andere kopieren, dann wähle "Spieler kopieren". Nun erscheint "Welchen?". Wähle nun die Spielfigur, deren Daten Du übertragen willst. Jetzt erscheint "Zu welchem?" und Du wählst die Spielfigur, auf die die Daten übertragen werden sollen. Wähle "Kopie OK", um zu übertragen, oder "Beenden", wenn Du den Kopiervorgang abbrechen möchtest.
Hinweis: Wenn Du Daten auf eine Spielfigur überträgst, werden deren eigene Daten gelöscht.

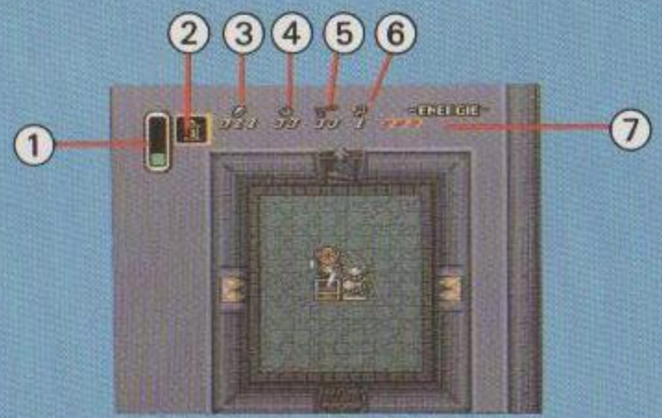


2. Der Blick auf den Bildschirm

Bei diesem Spiel bekommst Du es mit zwei verschiedenen Bildschirmtypen zu tun: Dem Action-Bild und dem Status-Bild.

Action-Bild

Auf diesem Bildschirmtyp findet die eigentliche Handlung des Spiels statt.



① Magieanzeige — Diese grüne Anzeige gibt Dir an, über wieviel magische Kraft Du verfügst. (Siehe Seite 28)

② Aktueller Gegenstand — In dieser kleinen Box kannst Du sehen, welcher Gegenstand Dir gerade mit einem Druck auf den Y-Knopf zur Verfügung steht.

③ Rubine — Die Währung in Hyrule sind Rubine. Wieviele Du besitzt, kannst Du hier erfahren. Du kannst aber maximal nur 999 Rubine auf einmal besitzen.

④ Bomben — Hier siehst Du, wieviele Bomben Du besitzt. Zu Anfang kannst Du bis zu 10 Bomben auf einmal tragen

⑤ Pfeile — Schau Dir hier an, wieviele Pfeile Du besitzt. Sie sind die Munition für den Bogen. Zu Anfang kannst Du bis zu 30 Pfeile tragen. Solange Du aber den Bogen nicht gefunden hast, kannst Du die Pfeile nicht benutzen. Die Pfeile kannst Du aber schon vorher sammeln.

⑥ Kleine Schlüssel — Diese Schlüssel öffnen Dir die Türen in den Verliesen. Die kleinen Schlüssel passen aber nur in den Verliesen, in denen Du sie gefunden hast.

⑦ Lebensenergie — Diese Herzcontainer symbolisieren Deine Lebensenergie. Wirst Du verletzt, leeren sich die Herzcontainer. Sind alle leer, ist das Spiel zu Ende. (Siehe Seite 28)

Status-Bild

Drücke, wann immer Du willst, den Start-Knopf und Du kommst zu diesem Bildschirm. Dort kannst Du den Gegenstand wechseln, den Du mit dem Y-Knopf einsetzen möchtest oder einfach nur nachschauen, welche Schätze Du bereits gefunden hast. Solange das Status-Bild auf Deinem Bildschirm ist, legst Du im Spiel eine Pause ein, bis Du wieder den Start-Knopf drückst.

① Schatz-Fenster — In diesem Fenster sind alle Schätze aufgelistet, die Du während des Spiels findest und die sich durch den Y-Knopf einsetzen lassen. Wähle mit dem Kreis und dem Steuerkreuz den gewünschten Gegenstand aus. (Siehe Seite 20)

② Schatz-Name — Das Bild und der Name jenes Schatzes, der gerade bereit ist, eingesetzt zu werden, erscheint hier in diesem kleinen Fenster.

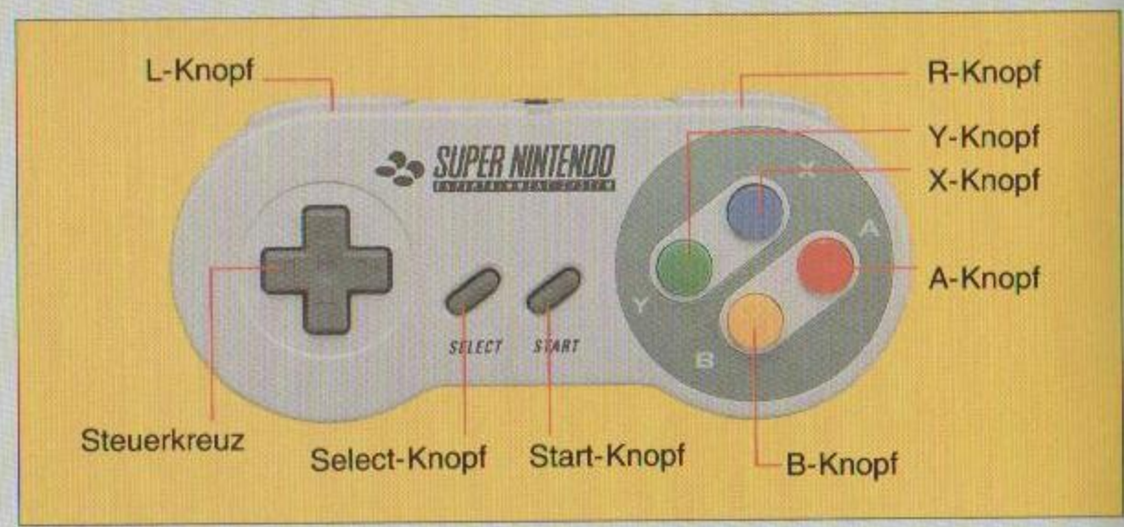
③ Action-Fenster — In diesem Fenster erfährst Du, welche Aktionen Du mit dem A-Knopf ausführen kannst.

④ Amulette — Wenn Du den Kerkermeister eines Verlieses besiegst, erhältst Du ein Amulett oder einen anderen wertvollen Schatz. Hier kannst Du sehen, wieviele Amulette Du schon hast. In der Schattenwelt wirst Du allerdings etwas Anderes sammeln müssen. Nur wenn dieses Fenster ausgefüllt wird, kannst Du den Frieden nach Hyrule zurückbringen.

⑤ Ausrüstung — In diesem Fenster kannst Du sehen, wie stark Deine derzeitige Ausrüstung ist. (Siehe Seite 23)

⑥ Verlies-Schätze Herzteile — Jedes Verlies birgt einzigartige Schätze: eine Karte, einen Kompaß und einen Großen Schlüssel. Hast Du diese drei gefunden, werden sie in diesem Fenster gezeigt, solange Du im Verlies bist. (Siehe Seite 32) Bist Du nicht im Verlies, wird hier angezeigt, wieviele Herzteile Du bereits sammeln konntest. (Siehe Seite 28)

3. Die Controller-Funktionen



+ Steuerkreuz — **Spieler-Bewegungen**

Mit dem Steuerkreuz kannst Du Deinen Link in acht verschiedene Richtungen bewegen - auch Treppen hoch und runter. Außerdem brauchst Du es, um eine Wahl zu treffen.

Select-Knopf — **Beenden eines Spiels**

Mit diesem Knopf kannst Du das Spiel beenden und Deine Erfolge speichern. (Siehe Seite 26)

Start-Knopf — **Gegenstände auswählen**

Drücke den Start-Knopf, um zum Status-Bild zu kommen. Dort kannst Du über den Einsatz der verschiedenen Gegenstände entscheiden, die mit dem Y-Knopf aktiviert werden oder einfach Deinen derzeitigen Status checken. (Siehe Seite 20)

X-Knopf — **Blick auf die Karte**

Drücke den X-Knopf, wenn Du Dir einen Überblick mittels Karte verschaffen willst. (Siehe Seite 21)

A-Knopf — **Tragen und Rennen**

Der A-Knopf wird für verschiedene Aktionen verwendet: Du kannst damit Gegenstände hochheben, rennen, sprechen, schwimmen, lesen oder auch Schatztruhen öffnen. (Siehe Seite 16)

B-Knopf — **Schwinge das Schwert**

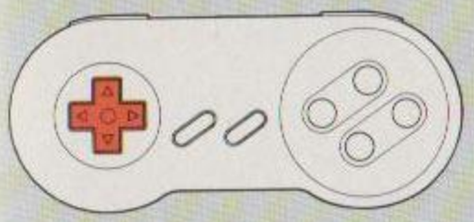
Mit diesem Knopf kannst Du Dein Schwert schwingen, wenn Du Gegner abwehren willst. Außerdem bestätigst Du mit dem B-Knopf Deine Wahl sowohl auf dem Spieler-Auswahlbildschirm wie auch auf dem Spiel-Ende-Bildschirm. (Siehe Seite 17)

Y-Knopf — **Gegenstände einsetzen**

Mit dem Y-Knopf kannst Du die verschiedensten Gegenstände oder Schätze zum Einsatz bringen - egal ob Du sie brauchst, um anzugreifen, Dich zu wehren, Magisches auszuführen oder Spezialbewegungen zu zeigen. (Siehe Seite 19 und 37)

Auf den folgenden Seiten erfährst Du weitere Einzelheiten.

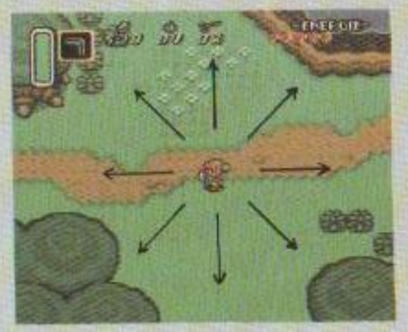
Das Steuerkreuz · Spieler-Bewegungen



Das Steuerkreuz bewegt Deinen Link auf dem Bildschirm. Es gibt viele Geheimnisse im Land Hyrule zu entdecken, so daß Du unbedingt jeden Winkel durchstöbern mußt, um auch wirklich nichts zu übersehen.

Gehen

Dein tapferer Held bewegt sich in jene Richtung, die Du mit dem Steuerkreuz vorgibst. Er kann in acht verschiedene Richtungen laufen: nach oben, unten, links, rechts und in die vier Richtungen, die dazwischen liegen.



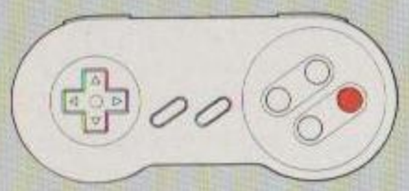
Runterspringen

Es ist möglich von irgendetwas herunter zu hüpfen, solange kein Hindernis Dich davon abhält. Oftmals kannst Du damit einen Weg abkürzen. Manche Orte sind aber auch nur so erreichbar. Stell Dich an den Rand und drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die Du springen möchtest.

Schieben

Einige Blöcke oder Statuen in den Verliesen lassen sich verschieben. Stell Deinen Link an den Block oder die Statue, die Du bewegen möchtest und drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die das Ding geschoben werden soll.

A-Knopf · Die Action



Es gibt sieben Action-Arten, die Du alle mit dem A-Knopf ausführen kannst.
Schau sie Dir genau an:

Rennen und Anrempeln

Liegt kein Hindernis direkt vor Dir, dann halte den A-Knopf einige Sekunden gedrückt und laß Deinen Link loslaufen (geht nur in vier Richtungen). Rennt er los, dann zückt er automatisch sein Schwert. Drücke das Steuerkreuz in eine Richtung und Link hört auf zu rennen.
Hinweis: Du kannst nur rennen, wenn Du die Pegasus-Schuhe trägst. (Siehe Seite 17)

Wenn Du rennend mit voller Wucht gegen eine Wand läufst, bröckelt sie vielleicht oder remple zum Beispiel einen Baum an - vielleicht fällt ja etwas aus seinen Zweigen.

Hochheben und Werfen

Stell Deinen Link direkt vor das Objekt, das Du hochheben möchtest und drücke den A-Knopf. Drücke nun entweder den A- oder B-Knopf, um das Hochgehobene wegzuwerfen (geht nur in vier Richtungen). Trifft der Gegenstand einen Gegner, bekommt der einige Kopfschmerzen.
Zu Beginn des Spiels kannst Du nur Büsche und Krüge heben, aber im Laufe des Spiels steigt Deine Kraft und Du kannst immer größere und schwerere Sachen heben wie zum Beispiel Riesensteine. Denk dran: Solange Du etwas hochhebst, kannst Du Dein Schwert nicht benutzen.
(Siehe Seite 24)

Öffnen der Schatztruhen

Hast Du eine Schatztruhe gefunden, dann stell Deinen Link direkt vor die Truhe und drücke den A-Knopf, um sie zu öffnen. Kannst Du die Truhe öffnen, gehört der Inhalt Dir.

Schwimmen

Besitzt Du Zoras Flossen, kannst Du schwimmen. Drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die Du schwimmen möchtest und drücke gleichzeitig den A-, B- oder Y-Knopf. Während Du schwimmst, kannst Du weder Dein Schwert noch einen anderen Gegenstand benutzen.

Sprechen

Nähere Dich einem Dorfbewohner und drücke den A-Knopf, dann kannst Du hören, was er zu sagen hat. Handelt es sich dabei um eine längere Mitteilung, drücke den A-, B-, X- oder Y-Knopf, um den Rest der Mitteilung lesen zu können.

Lesen

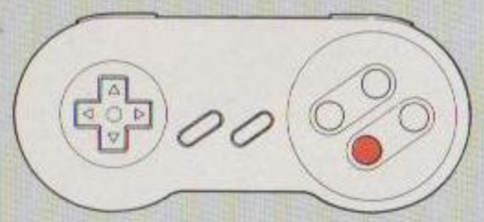
Stell Dich vor eine Tafel oder ein Schild und drücke den A-Knopf - jetzt kannst Du lesen, was darauf geschrieben steht. Auch die Mitteilungen des Dorfältesten, die Du über die Steine der Weisen in den Verliesen empfangen kannst, bleiben mit dem A-Knopf nicht länger ein Geheimnis für Dich.

Greifen und Ziehen

Berühre ein Objekt und drücke Dich mit dem Steuerkreuz dagegen, drücke nun den A-Knopf, um es richtig in den Griff zu bekommen. Jetzt drücke das Steuerkreuz in den entgegengesetzte Richtung, um das Objekt fortzuziehen. Natürlich funktioniert das nicht überall, aber in den Verliesen solltest Du es auf jeden Fall mal probieren.

Was Du alles mit dem A-Knopf machen kannst, zeigt Dir das Action-Fenster auf dem Status-Bild. Wenn Du Dir nicht sicher bist, schau dort nach. Rennen und Schwimmen erscheint hier erst, wenn Du die Pegasus-Schuhe beziehungsweise Zoras Flossen besitzt. Heben bekommt eine 2 oder 3 angehängt, wenn Du Deine Kraft im Laufe des Spiels mehrst.

B-Knopf · Schwinge das Schwert



Ein meisterhafter Umgang mit dem Schwert kann Dir in diesem Abenteuer enorm weiterhelfen. Je besser Du mit dem Schwert umgehen kannst, umso leichter wird es für Dich, mit den vielen unangenehmen Gesellen fertig zu werden.

Normale Schwerthiebe

Drücke den B-Knopf, um das Schwert zu schwingen. Je schneller hintereinander Du den B-Knopf drückst, desto schneller schwingst Du das Schwert.

Die wirbelnde Klinge

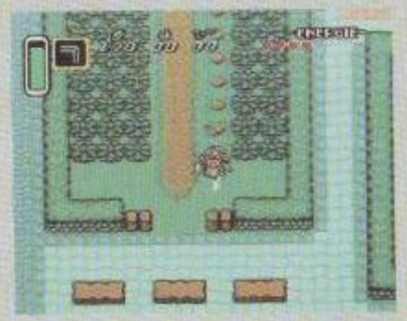
Halte den B-Knopf für etwa zwei Sekunden gedrückt und Du kannst Deine ganze Kraft in die Klinge konzentrieren. Sobald die Klinge funkelt, laß den B-Knopf los und in einem Rundumschlag werden alle Gegner um Dich rum aus dem Weg gefegt - selbst die Gegner, die hinter Dir stehen.

Die Rempelattacke

Hast Du die Pegasus-Schuhe angezogen, dann kannst Du mit gezogenem Schwert Deine Gegner einfach über den Haufen rennen. Dazu mußt Du den A-Knopf bevor Du losläufst etwa eine Sekunde gedrückt halten, damit Du den richtigen Schwung bekommst.

Schwert bereithalten

Halte den B-Knopf gedrückt und Dein Schwert ist jederzeit einsatzbereit. Drücke jetzt das Steuerkreuz und bewege Deinen Link vorwärts mit gezücktem Schwert. Steht Dir nun ein Busch im Wege, dann wird Dein Schwert ganz schnell zur Mähmaschine. Probier das mal an einer ganzen Buschreihe aus.

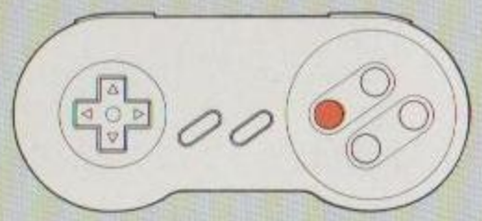


Strahlenattacke

Ist das Powerlevel Deines Schwertes auf zwei oder mehr angestiegen und sind alle Deine Herzcontainer prall gefüllt, dann kannst Du von der Spitze Deiner Klinge Strahlen abfeuern. Damit kannst Du auch noch weit entfernte Gegner in die Flucht schlagen. (Siehe Seite 23)

Wird überhaupt kein Knopf gedrückt, dann hält Link sein Schild schützend vor sich. Damit lassen sich Frontalangriffe zum Beispiel mit Pfeilen abwehren. Das funktioniert aber leider nicht bei allen gegnerischen Angriffen!

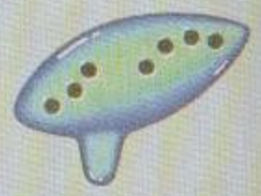
Y-Knopf · Gegenstände einsetzen



Den Gegenstand, den Du ausgewählt hast, kannst Du mit dem Y-Knopf einsetzen.
(Näheres zu den Gegenständen und Schätzen siehe Seite 37 und 41)

Der richtige Schatz am richtigen Ort

Die Flöte



Welche mysteriöse Kraft verbirgt die Musik dieser kleinen Flöte? Hast Du die Flöte gefunden, dann erscheint der gefiederte Freund des früheren Besitzers, sobald Du hineinbläst. Er bringt Dich an acht verschiedene Orte in Hyrule.
Spiele auf der Flöte und das nebenstehende Bild wird erscheinen. Entscheide Dich mit dem Steuerkreuz, wohin der Vogel Dich fliegen soll, dann drücke entweder den A-, B-, X- oder Y-Knopf... schon geht's los!

Der Byrna-Stab und der Zauberumhang (Siehe Seite 40/41)

Drücke den Y-Knopf, um den Byrna-Stab oder den Zauberumhang zu aktivieren. Drücke nochmals den Y-Knopf, um die Wirkung zurücknehmen. Beide dieser Gegenstände verbrauchen Deine Magische Kraft je nach Einsatzdauer. Hast Du all Deine Magische Kraft aufgebraucht, werden die Gegenstände automatisch unwirksam.

Achte bei dem Einsatz magischer Gegenstände unbedingt auf Deine Magieanzeige, damit Du keine unliebsamen Überraschungen erlebst. (Seite 20)

Gegenstände auswählen

Den Gegenstand, den Du mit dem Y-Knopf einsetzen möchtest, mußt Du im Status-Bildschirm erst auswählen.

Drücke den Start-Knopf, um das Status-Bild erscheinen zu lassen. Jetzt benutze das Steuerkreuz, um den Kreis zu jenem Gegenstand zu dirigieren, den Du auswählen möchtest. Dieser Gegenstand erscheint nun in dem kleinen Fenster oben links mit seinem Namen. Drücke nun wieder den Start-Knopf und Du kannst mit neuem Gegenstand weiterspielen.

Flaschen auswählen

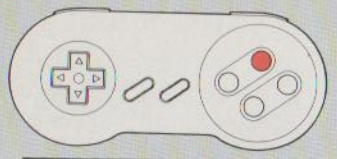
Du kannst bis zu vier magische Flaschen sammeln. Willst Du den Inhalt dieser Flaschen nutzen, wähle die Flasche an, die Du willst und unten links erscheinen die Flaschen in einem separaten Fenster (siehe Bild unten).

Die Flasche, die Du ausgewählt hast und der Name ihres Inhaltes erscheinen hier.

Alle Flaschen, die Du hast, erscheinen hier. Wähle mit dem Steuerkreuz aus, welchen Flascheninhalt Du einsetzen möchtest.

* Willst Du doch keine Flasche nutzen, so drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links und Du kommst zurück zum normalen Status-Bildschirm.

X-Knopf · Der Blick auf die Karte



Damit Du Dich in Hyrule besser zurechtfindest, kannst Du Dir mit dem X-Knopf, wann immer Du willst, einen Überblick verschaffen. Dabei siehst Du nicht nur Deinen aktuellen Standort, sondern auch Dein nächstes Ziel.

Der Kartenausschnitt

Bist Du draußen in der Welt, dann drücke den X-Knopf und Deine nähere Umgebung wird in einem größeren Kartenausschnitt gezeigt. Du kannst mit dem Steuerkreuz aber auch noch mehr ansehen.

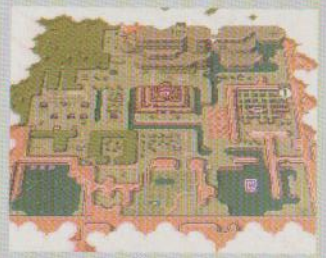
Wechsle zwischen den beiden Karten hin und her, indem Du den L- und R-Knopf benutzt.

Die Gesamtkarte

Bist Du auf dem Kartenausschnitt und drückst nochmals den X-Knopf, erscheint die Gesamtkarte.

Ein Link-Symbol zeigt Dir Deinen aktuellen Standort und ein anderes Dein nächstes Ziel - in der Regel ein Verlies. Wenn Du also nicht genau weißt, wo Du als nächstes hingehen solltest, dann schau auf die Karte. Wenn Du den Magischen Spiegel benutzt hast, dann wird die Stelle, wo Du ihn eingesetzt hast, ebenfalls auf der Karte gezeigt.

Diesen Überblick kannst Du natürlich auch in der Schattenwelt bekommen. Hyrule, die Lichtwelt genannt, und die Schattenwelt sind sich zwar sehr ähnlich, aber nicht identisch. Schau Dir auf der Karte die Unterschiede genau an und Du kannst schon einige wichtige Geheimnisse lösen. Von der Gesamtkarte kommst Du mit erneutem Druck des X-Knopfes zurück zum Action-Bildschirm. Mit den L- und R-Knöpfen kannst Du immer wieder zwischen Gesamtkarte und Kartenausschnitt wechseln. Außerdem solltest Du wissen, daß Du in einem Verlies, mit dem X-Knopf die Karte des Verlieses zu sehen bekommst. (Siehe Seite 33)



* Du kannst die Karte nicht sehen, wenn Du gerade in einem Haus oder in einer Höhle bist.

4. Die Helden-Ausrüstung

Dein Link kann stärker werden, indem er die verschiedensten Ausrüstungsgegenstände findet - auch magische. Es ist überaus wichtig, daß Du sowohl für den Angriff wie auch für die Verteidigung optimal ausgerüstet bist. Das wird Dir schnell klar werden...

○ Schwert

Dein Schwert hat vier mögliche Stärke-Stufen. Du kannst sehen, wie stark Dein Schwert ist, wenn Du die Zahl neben dem Schwert-Symbol auf dem Status-Bild anschaust.
Dein erstes Ziel ist es, das Master-Schwert zu bekommen, das mit Stärke-Stufe 2 ausgestattet ist.

○ Schild

Dein Schild hat drei mögliche Stärke-Stufen. Das erste kann lediglich Pfeile, Speere und Steine der Gegner abwehren. Wird Dein Schild stärker oder kannst Du ein besseres finden, kannst Du Dich auch gegen mächtigere Angriffe schützen.

○ Rüstung

Du startest in einem grünen Wams, der Dich kaum vor irgendetwas schützt. Im Laufe Deines Abenteueres findest Du aber die Blaue und die Rote Rüstung. Diese reduzieren die Wirkung gegnerischer Angriffe auf Dich um 25 beziehungsweise 50 Prozent.

○ Pegasus-Schuhe

Diese magische Fußbekleidung wird seit Generationen von der Familie der Sieben Weisen weitervererbt. Mit diesen wunderbaren Schuhen kannst Du unglaublich schnell laufen. Du bekommst die Pegasus Schuhe von dem Dorfältesten Sahasrahla geschenkt.

○ Krafthandschuh und Titanenhandschuh

Trägst Du diese Handschuhe, kannst Du schwere Dinge wie Steine hochheben. Wenn Du diese wunderlichen Dinger in die Finger bekommst, dann schlüpf hinein und probier sie gleich mal aus.

○ Zoras Flosse

Diese Flossen kannst Du von dem Boß der Zoras bekommen, deren Element das blaue Naß ist. Du brauchst sie unbedingt, denn ohne sie kannst Du nicht schwimmen - Du kommst noch nicht einmal ins Wasser rein. Allerdings wirst Du trockenen Fußes dieses Abenteuer wohl kaum zu einem glücklichen Ende bringen.

○ Mondperle

Leute, die die Schattenwelt betreten, werden umgehend in das verwandelt, was sie tief in ihrem Innern sind. Du kannst Dich aber vor der Verwandlung schützen, indem Du die Mondperle besitzt - sie schützt ihren Besitzer vor der Verwandlung.

5. Beenden und Speichern des Spiels

Sind alle Deine Herzen leer, weil Du zuviele gegnerische Angriffe einstecken mußtest, ist das Spiel zu Ende. Ist das Spiel vorbei kannst Du zwischen drei Optionen wählen:

Speichern und Weiter

Wähle diese Option, wenn Du das Spiel bis zum erreichten Punkt zwar speichern, aber weiterspielen möchtest. Du startest dann an einem der folgenden Punkte:

Standort Spielende	Startpunkt
Burg von Hyrule: Verliese und Burggraben (vor der Rettung Zeldas)	Auf halbem Weg zwischen Verlies und Burggraben
Irgendwo draußen in Hyrule (nach der Rettung Zeldas)	* Links Zuhause * Kathedrale * Berghöhle (wähle einen von den dreien aus)
Irgendwo draußen in der Schattenwelt	Die Schattenwelt-Pyramide
In den Verliesen	Am Eingang der Verliese

* Wählst Du die Berghöhle, startet das Spiel in der Höhle mit dem alten Mann vom Todesberg.

Speichern und Ende

Entscheide Dich für diese Option, wenn Du das Spiel speichern, aber nicht weiterspielen möchtest. Beachte, wenn Du Dich hierfür entscheidest und Dein Spiel hat in einem Verlies ein Ende gefunden, startest Du beim nächsten Mal nicht am Eingang des Verlieses wie bei "Speichern und Weiter".
(**Hinweis:** Der Ort, wo Du den magischen Spiegel eingesetzt hast, wird nicht gespeichert.)

Nicht Speichern und Weiter

Wähle diese Option, wenn Du zwar weiterspielen möchtest, aber ohne die bisherigen Spielerfolge zu speichern. Dein Link bleibt dann auf dem Level, den er zu Anfang Deines Spiels hatte. Jetzt kannst Du nochmal alles ausprobieren.
* Wenn Du Dein Spiel nicht speichern willst, kannst Du auch einfach den Rest-Knopf drücken.

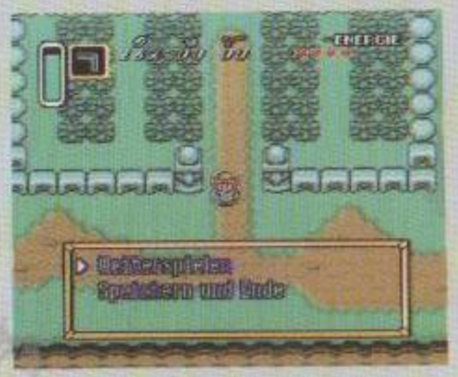
* In allen Fällen startest Du das Spiel mit nur zu 50 beziehungsweise 75 Prozent vollen Herzen (falls Du vier oder mehr Herzcontainer besitzt).

SELECT

Drücke den Select-Knopf, um das Spiel zu beenden - und unter Umständen zu speichern.

Mußt Du Dein Spiel plötzlich unterbrechen, oder Du hast Deine magische Kraft verloren und kannst mit den Gegnern nicht mehr fertig werden, dann drücke den Select-Knopf, um zu den Speicher- und End-Funktionen zu gelangen.

Drückst Du den Select-Knopf, erscheint nebenstehendes Bild. Wähle mit dem Steuerkreuz und drücke dann den A-, B-, X- oder Y-Knopf, um zum Titelbild zurück zu kommen. So kannst Du auch eine Pause im Spiel einlegen.
Wähle "Weiterspielen", um zur Action zurückzufinden.



* Verlierst Du Deine magischen Kräfte in einem Verlies, kannst Du zum Eingang des Verlieses zurückgehen, indem Du den magischen Spiegel benutzt. Denke daran, bevor Du den Select-Knopf drückst.

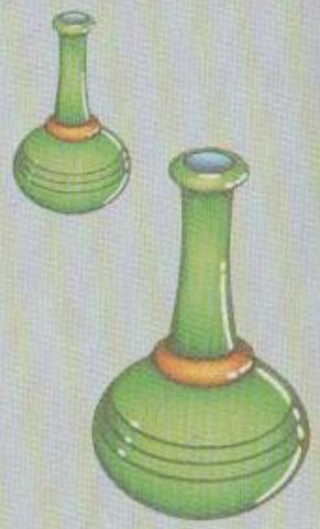
6. Lebens- und Zauberkraft

Leben auffrischen

Du kannst Deine Herzcontainer wieder auffüllen, wenn Du im Kampf an Energie verloren hast, indem Du kleine Herzen einsammelst. Jedes kleine Herz füllt einen Herzcontainer auf. Sie tauchen auf, wenn Du einen Gegner bezwungen hast oder wenn Du einen Busch oder Krug hochhebst. Du kannst aber auch eine der kleinen Feen in Hyrule fangen, die so viel wert ist wie sieben kleine Herzen. Findest Du die Feenkönigin, wird sie Dir gleich alle Deine Herzcontainer nachfüllen. Bei einem so kräfteraubenden Abenteuer, wie Du es bestehen mußt, ist es ratsam, sich zu merken, wo die Feen leben!

Magische Kräfte auffrischen

Du kannst Deine magische Kraft, die Du brauchst, um magische Gegenstände benutzen zu können, auffrischen, indem Du die Magieflaschen einsammelst. Sie gibt es in zwei Größen: Groß und Klein. Eine große Flasche füllt Deine gesamte Magieanzeige auf, eine kleine immer ein Achtel. Genauso wie bei den kleinen Herzen bekommst Du sie von bezwungenen Gegnern. Im Laufe des Spiels kannst Du Deine magischen Kräfte um bis zu 50 Prozent erhöhen.



Der Magieshop

Du kannst sowohl Lebensenergie wie auch magische Kräfte auffüllen, indem Du Dich der Elixiere aus dem Magieshop bedienst. Dieser Laden liegt im Nordosten Hyrules und hat eine Auswahl an Elixieren. Du kannst sie aber nur kaufen, wenn Du eine leere Flasche dabei hast.

Grünes Elixier: 60 Rubine

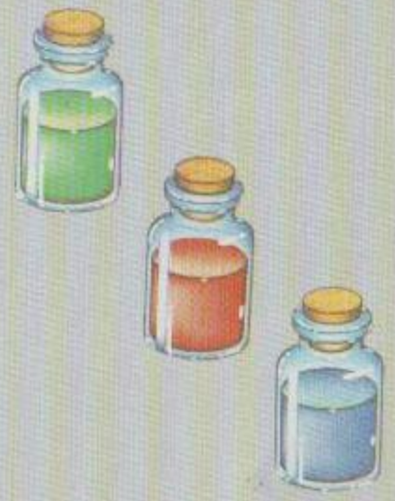
Es frischt Deine magischen Kräfte auf.

Rotes Elixier: 120 Rubine

Es füllt Deine Herzcontainer wieder auf.

Super-Elixier: 160 Rubine

Es frischt sowohl Lebens- wie auch Magische Energie auf.



Herzcontainer und Herzteile

Zu Beginn des Spiels besitzt Dein Link nur drei Herzcontainer, aber im Laufe des Abenteuers kannst Du noch sehr viel mehr finden. Einen findest Du zum Beispiel in der Kathedrale und nach dem Sieg über einen Kerkermeister bekommst auch jedes Mal einen zusätzlichen. Außerdem sind überall in Hyrule Herzteile versteckt. Findest Du vier davon, bekommst Du einen Herzcontainer gutgeschrieben. Wenn Du alle Herzcontainer gefunden hast, wirst Du insgesamt 20 haben.

Herzcontainer

=

Herzteil

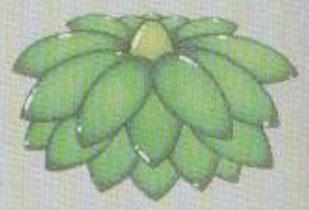
x 4

Auf dem Status-Bild kannst Du sehen, wieviele Herzteile Du gefunden hast.

7. Die Geheimnisse von Hyrule

Hyrule ist eine Welt voller alter Geheimnisse und ungewöhnlichen Lebensformen. Niemand sollte sich unvorbereitet in die Wildnis dieses Landes stürzen. Hier ein paar wichtige Informationen:

Büsche



Unter diesen Büschen verstecken sich Herzen und Rubine. Schneid die Büsche mit Deinem Schwert ab oder reiß sie aus dem Boden, um an den nützlichen Inhalt zu kommen.

Rubine

Die Währung in Hyrule sind Rubine. Es gibt drei gültige Arten dieser Edelsteine, die jeder Hyruler gerne nimmt:

Grüne Rubine = 1 Rubin
Blaue Rubine = 5 Rubine
Rote Rubine = 20 Rubine

Basar

Dieser Laden im Südosten Hyrules hat ein breitgefächertes Angebot: Rotes Elixier, Herzen oder auch Bomben. Hast Du ein paar Rubine übrig, solltest Du hier einkaufen gehen. Gerüchten zufolge soll es auch in der Schattenwelt einen solchen Laden geben.

Das Haus des Wahrsagers

Gehe zum Wahrsager und laß Dir Deine Zukunft voraussagen. Das gibt Dir vielleicht einen Hinweis, was Du als nächstes tun solltest. Laß den Wahrsager ruhig öfter in seine Kristallkugel schauen. Allerdings ändern sich die Preise ständig, je nach Lust und Laune des Wahrsagers. Als besonderen Service heilt der Wahrsager auch noch Deine Wunden.

Die Schmiede

Der Schmied hat seine Werkstatt ein wenig östlich vom Dorf Kakariko. Er ist ein Meister seines Fachs und kann Dein Master-Schwert noch stärker machen. Nur schafft er das nicht allein und sein Kollege wird seit längerem vermißt...

Brunnen der Freude

Dieser Brunnen ist in der Mitte des Hylia-Sees. Jedes Mal, wenn Du ihn aufsuchst, solltest Du ein paar Rubine in ihn hineinwerfen. Das bringt nicht nur Glück, sondern wenn Du nach und nach immer mehr Rubine hineingeworfen hast, macht der Brunnen Dir vielleicht auch eine große Freude...

Die Wasserstrudel

In den Flüssen und Seen Hyrules gibt es sechs magische Strudel, die die Wasserwege miteinander verbinden. Tauchst Du in einen dieser Strudel ein, kommst Du an einer ganz anderen Stelle wieder heraus. Sobald Du Zoras Flossen hast, solltest Du Dir diese Abkürzungen zunutze machen.

Die Magischen Teleporter

Es gibt acht magische Teleporter, welche den Zutritt in die Schattenwelt ermöglichen, seit sie von den Sieben Weisen vor langer Zeit versiegelt wurde. Die meisten sind unter schweren Steinen verborgen. Du mußt die Teleporter finden, damit Du in der Schattenwelt jene Orte erreichst, die sonst unzugänglich sind.

* Sobald Du den Zauberer Agahnim überwältigt hast, kannst Du die Schattenwelt auch über den Eingang an der Burg von Hyrule betreten.

8. Die Kenntnis der Verliese

Um den Frieden nach Hyrule zurück zu bringen, kannst Du die Kämpfe in den Verliesen nicht vermeiden. Hast Du alle Verliese vom Bösen befreit und die Goldene Macht erobert, wird man Dich als den legendären Helden von Hyrule feiern.

Ein grausamer Kerkermeister lauert in den tiefsten Tiefen eines jeden Verlieses. Kannst Du ihn bezwingen, erhältst Du entweder ein Amulett oder einen Kristall. Du brauchst drei Amulette bevor Du das Master-Schwert führen darfst. Und in den Kristallen sind die sieben Mädchen, allesamt Nachkommen der Weisen, eingeschlossen.

Mach Dich mit den Besonderheiten der Verliese vertraut, denn sie stecken voller unheimlicher Fallen.

○ Amulette

Es gibt drei Amulette, die Du finden mußt: Das Amulett des Mutes, das Amulett der Stärke und das Amulett der Weisheit.

○ Kristalle

In der Schattenwelt ist Deine Aufgabe, die sieben Kristalle in Deine Hände zu kriegen.

Die Schatztruhen und Verlies-Schätze

In jedem Verlies, aber auch in der Burg zum Beispiel findest Du jede Menge Schatztruhen, die mit Rubinen und anderen wertvollen Schätzen gefüllt sind. In den Truhen befinden sich auch die Verlieskarte, der Kompaß und der Große Schlüssel. Du kannst Dir den Inhalt aber nur einmal herausholen.
In jedem Verlies gibt es außerdem eine Große Schatztruhe, die etwas ganz Spezielles für Dich bereit hält. Was immer es ist, es hilft Dir in späteren gefährlichen Situationen. Also hol Dir diese Spezialschätze unbedingt!

○ Die Verlies-Karte

Auf dieser Spezialkarte siehst Du den Grundriß des jeweiligen Verlieses und Du kannst erkennen, wo Du Dich gerade befindest.

○ Der Kompass

Hast Du den Kompaß gefunden, dann wird auf der Verlies-Karte der Schlupfwinkel des Kerkermeisters eingetragen.

* In der Burg von Hyrule gibt es keinen Kompaß!

○ Der Große Schlüssel

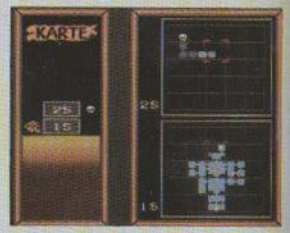
Du brauchst den Großen Schlüssel, um bestimmte Türen in den Verliesen und die Große Schatztruhe zu öffnen.

Findest Du eine dieser Verlies-Gegenstände, wird er auf dem Status-Bild schirm links eingetragen.

* Hast Du die Große Schatztruhe geöffnet, wird auch ihr Standort auf der Verlies-Karte eingetragen.

Wie die Verlies-Karte gelesen wird

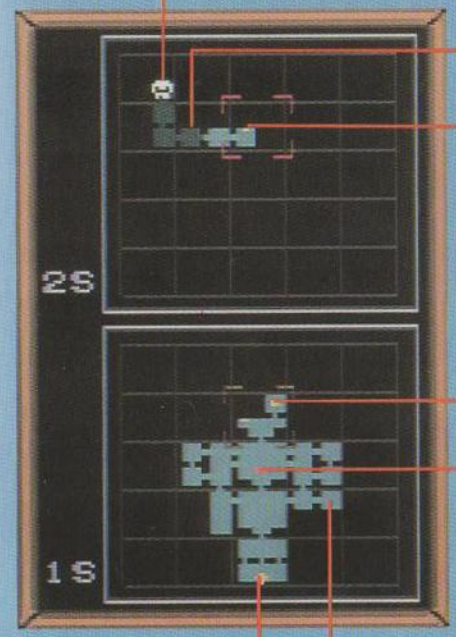
Drücke den X-Knopf und die Verlies-Karte erscheint auf dem Bildschirm. Die Verliese sind wahre Labyrinthe und wenn Du Dir die Karte nicht anschaust, kannst Du Dich leicht verirren. Sei vorsichtig, wenn Du Dich durch das Verlies vorkämpfst!



Der linke Teil der Karte zeigt an, wieviele Stockwerke das jeweilige Verlies hat. Detaillierter ist der rechte Teil der Karte. Hat das Verlies mehr als drei Stockwerke, dann benutze das Steuerkreuz und drücke nach oben oder unten, um die anderen Stockwerke zu sehen. Im linken Teil der Karte wird auch angezeigt, in welchem Stockwerk sich Dein Link gerade befindet und in welchem sich der Kerkermeister aufhält. Allerdings der Standort des Letzteren erscheint erst, wenn Du den Kompaß gefunden hast.

* Für Orte, die keinen Kerkermeister haben, wie zum Beispiel die Höhlen im Todesberg, gibt es auch keine Karte.

Der rechte Teil der Karte zeigt nur die Räume an, die Du bereits betreten hast, solange Du die Verlies-Karte nicht gefunden hast. Die Klammern erleichtern Dir, herauszufinden, wo Dein Link gerade ist. Die weißen Klammern zeigen den aktuellen Standort, die roten den Raum direkt über oder unter Dir.



Schädel-Symbol
Schlupfwinkel des Kerkermeisters

Dunkelblau
Nicht-betretene Räume

Gelber Punkt
Treppe

Blinkender Punkt
Dein Standort

Großer Roter Punkt
Große Schatztruhe

Pfeil
Verlies-Eingang

Hellblau
Erforschte Räume

Fallen und Geheimnisse

Die Verliese sind komplizierte Labyrinthe voll mit starken Gegnern. Außerdem aber sind sie auch noch voll von Fallen und Geheimnissen, die Dir Kopfschmerzen bereiten können.

Krüge

Sie findest Du überall in den Verliesen, Burgen, Häusern und Höhlen. Krüge sind recht hilfreich, denn Du kannst sie hochnehmen und den Gegnern an den Kopf werfen. Auch findest Du in so manchem Krug Herzen, Pfeile und Bomben. (Beachte, daß der Inhalt der Krüge nicht nachgefüllt wird, bis Du das Verlies verlassen hast.) Einige Krüge verbergen auch Schalter, die Dir die Türen öffnen.

Schlüssel und Türen

Sind zwei Räume durch eine verschlossene Tür verbunden, brauchst Du den Schlüssel. Es gibt zwei Arten von Schlüsseln: Große und Kleine! Kleine Schlüssel lassen sich nur einmal benutzen, der große läßt sich so oft einsetzen, wie Du willst. Allerdings lassen sich die Schlüssel nur in dem Verlies benutzen, wo sie gefunden wurden. Und um es noch komplizierter zu machen, lassen sich manche Türen nur durch Schalter öffnen und manche sind eine Sackgasse...

Bröckelnde Wände

Wände und Böden mit Rissen drin kannst Du niederreißen mit Bomben. Du kannst aber auch mit voller Wucht gegen eine solch bröckelige Wand laufen. Ein solches Loch führt oftmals in den nächsten Raum.

Kristallschalter

In den Verliesen gibt es blaue und orange Blöcke, die sich in den Boden versenken lassen. Ragen sie heraus, versperren sie Dir den Weg. Betätige den Kristallschalter mit Deinem Schwert oder einer anderen Waffe, damit sich die Blöcke in den Boden senken. Der blaue Kristallschalter befiehlt den blauen Blöcken.

* Alle blauen und orangen Blöcke in den Verliesen funktionieren auf diese Weise.

Abgründe

Jede Menge Abgründe und Löcher tun sich in den Verliesen vor Dir auf, die nicht durch Mauern oder Zäune gesichert sind. Fällst Du da rein, kostet Dich das Energie und Du kommst an den Eingang des jeweiligen Raums zurück. Einige Fallgruben können Dich aber auch weiterbringen (siehe unten): Spring in sie hinein und, ohne daß Du Energie verlierst, landest Du in einem anderen Raum.

Kostet Energie und Du kommst an den Raumeingang zurück.

Schadet Dir nicht, bringt Dich aber ins untere Stockwerk.

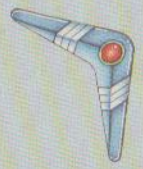
Die Verliese mögen noch so verrückt und kompliziert sein, und wenn es auch noch so gefährlich ist, Du mußt Dir jeden Raum genau anschauen, um auch wirklich jedes Geheimnis zu lüften.

9. Die Gegenstände

Die vielen Gegenstände, die Du mit dem Y-Knopf kontrollierst, sind sehr wichtig, willst Du Deine Mission zu einem glücklichen Ende führen. Du bekommst die Gegenstände von netten Leuten oder findest sie in den Verliesen. Weißt Du über die Möglichkeiten der einzelnen Gegenstände genau Bescheid, wirst Du auch wissen, wo sie am sinnvollsten eingesetzt werden.
Die Gegenstände, deren Namen grün gedruckt ist, erfordern beim Einsatz Deine magischen Kräfte.

Lampe

Das ist wahrscheinlich der erste Gegenstand, den Du finden wirst. Mit der Lampe kannst Du die Fackeln in den Verliesen anzünden, die etwas Licht in das ganze bringen.
Das Anzünden kostet magische Energie.
Bedenke auch: Die Fackeln brennen nicht für immer.



Bumerang

Trifft der Bumerang einen Gegner, wird der für einige Sekunden benommen sein. Manche Gegner tragen auch einigen Schaden davon. Auf jeden Fall kannst Du mit dem Bumerang weiter entfernt liegende Rubine oder Herzen einsammeln.

Bomben

Explodiert eine Bombe, sind nicht nur Gegner ausgeschaltet, sondern es reißt auch Löcher in manche Wände.
Halte etwas Abstand von Deiner Bombe, sonst trifft auch Dich die Explosion. Die Lunte brennt etwa für zwei Sekunden.
Du kannst bis zu zwei Bomben auf einmal zünden.
Etwas gefährlich, aber Du kannst eine abgelegte Bombe nochmals hochnehmen und wegwerfen.
Sei aber dabei sehr vorsichtig!

Flaschen

Du kannst eine ganze Menge Dinge in den Flaschen aufbewahren, um den Inhalt erst später im Spiel zu nutzen. Du kannst bis zu vier Flaschen haben - in einem langwierigen Abenteuer wie diesem solltest Du sie alle haben.
Hol sie Dir so früh wie möglich.

Schmetterlingsnetz

Unter den Büschen und in den Bäumen verbergen sich Insekten und manch Geheimnisvolles. Wenn Dein Timing stimmt, kannst Du sie mit dem Schmetterlingsnetz einfangen und in einer Flasche aufbewahren, um sie später zu benutzen.
Fang soviel Du kannst!

Buch Mudora

Die Hylianer haben viele Inschriften in ihrer eigenen Sprache hinterlassen. Findest Du eine Inschrift, die Du nicht verstehst, dann übersetze sie mit dem Buch der Mudora.

Bogen

Der Bogen ist eine starke Waffe, die gleich im ersten Palast zu finden ist, aber Du brauchst Pfeile, um ihn benutzen zu können. Pfeile findest Du nach dem Sieg über einen Gegner oder unter Krügen verborgen. Man erzählt sich, daß irgendwo in Hyrule auch ein Silberner Bogen mit einem Silberpfeil zu finden ist, der noch stärker sein soll.

Pilze

Dieser süßlich duftende Pilz ist eine wichtige Zutat beim Herstellen von Magischen Elixieren.
Du findest solche Pilze in den Verlorenen Wäldern.

Zauberpulver

Dieses Zaubermittel hat unvorhersehbare Folgen auf bestimmte Dinge. Versuch es mal auf einen Busch zu stäuben, um eine eigenartige chemische Reaktion hervorzurufen.
Für andere Lebewesen soll es sogar noch merkwürdigere Folgen haben.

Zauberspiegel

Du kannst diesen Spiegel nehmen, um aus der Schatten- in die Lichtwelt zu flüchten. Es entsteht dabei eine Art Tunnel, den Du auch wieder zurück benutzen kannst.
Aber eine Warnung:
Ist der Platz wo Du auftauchst ein Ort in der Lichtwelt, wo Du normalerweise nicht hinkannst, wirst Du "zurückgespiegelt" in die Schattenwelt. Schaust Du in einem Verlies in diesen Spiegel, bringt er Dich zurück zum Eingang des Verlieses.
In einem Haus oder einer Höhle hat der Spiegel keine Wirkung.

Magischer Hammer

Ramme mit diesem Hammer Holzpfähle und andere Hindernisse in den Boden. Auch als Waffe gegen manche Gegner ist er hervorragend geeignet, vor allem in Verbindung mit anderen Waffen.

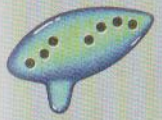
Enterhaken

Dieser Haken ist am Ende einer langen Kette angebracht, die Du auswerfen und wieder einziehen kannst. Wirf den Enterhaken an eine Schatztruhe, einen Krug oder einen Baum und schwing Dich an der Kette über Abgründe oder andere Hindernisse hinweg. Auch als Waffe ist der Enterhaken recht brauchbar.

Schaufel

Mit ihm kannst Du im lockeren Erdreich graben.
Du brauchst unbedingt eine Schaufel, willst Du die Flöte finden.

Flöte

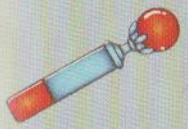


Diese Flöte spielt eine wunderschöne, aber etwas traurige Melodie. Wenn ein einsamer Bursche sie Dir in Verwahrung gegeben hat, erfülle seinen Wunsch unbedingt.
Du wirst sehen:
Mit der Flöte wird Dein langer schwieriger Weg ein großes Stück einfacher.

Eisstab

Mit diesem Zauberstab kannst Du eisige Kälte hervorrufen und die meisten Gegner einfrieren.
Schwächere Gegner halten den Gefrierschock nicht aus, stärkere erstarren zumindest für eine gewisse Zeit zu Eis.

Feuerstab



Mit diesem Zauberstab kannst Du den Gegnern Feuerbälle entgegen schleudern. Einige Gegner scheuen das Feuer besonders, also setze den Feuerstab klug ein.
Außerdem lassen sich mit ihm auch weiter entfernte Fackeln anzünden.

Somaria-Stab

Dieser Stab zaubert Blöcke hervor, die aus reiner magischer Energie bestehen. Wirf diese Blöcke Gegnern entgegen, und er findet schnell ein Ende. Die Blöcke verschwinden, wenn sie einen Gegner fünfmal getroffen haben.
Berührst Du mit diesem Zauberstab einen magischen Block, zerspringt der in kleine Teile, die umstehende Gegner angreifen.
Du brauchst den Somarai-Stab vor allem beim Schildkrötenfelsen in der Schattenwelt.

Byrna-Stab

Die Strahlen, die dieser Stab hervorzaubert, schützen Dich vor Angriffen. Drücke nochmals den Y-Knopf, um die Strahlen zu deaktivieren. Schließlich verbraucht der Einsatz dieses Zaubers Deine magischen Kräfte - je länger, desto mehr.

Zauber-Umhang

Du wirst unsichtbar, wenn Du diesen Umhang trägst.
So kannst Du die Gegner angreifen, ohne selbst Schaden zu nehmen - die können Dich ja nicht sehen.
Allerdings verbraucht dieser Zauber Deine magischen Kräfte!

Magische Medaillons

Feuer- Medaillon

Nur der Held, der das Master-Schwert besitzt, kann dieses Medaillon bekommen. Es ruft eine gewaltige Explosion hervor und vertreibt die Gegner durch Feuer.

Luft- Medaillon

Rufe mit diesem Medaillon den Polarwind herbei und lasse die Gegner in Deiner Nähe zu Eis erstarren.
Es wirkt ähnlich wie der Eisstab - allerdings ist es noch wirkungsvoller.

Erde-Medaillon

Ramme Dein Schwert in den Boden, wenn Du dieses Medaillon besitzt, und die Erde bebt.
Diese Attacke verbreitet nicht nur Angst und Unsicherheit, sondern schlägt auch so manchen Gegner aus dem Weg.

Alle magischen Medaillons verbrauchen Deine magischen Kräfte.
Beachte also Deine Magieanzeige!

10. Das Abenteuer beginnt

Mit dem, was Du nun weißt, solltest Du gerüstet sein, für Deine Mission. Hast Du aber immer noch Zweifel, so lies die folgende Nachricht für den legendären Helden von Hyrule (der wirst Du ja sicher bald sein) aus dem hylianischen Buch Mudora:

"Wir, die Propheten der Hylianer, wissen, was die Zukunft Dir bringt.

Hör gut zu...

Die Legende hat ihren Anfang in Deinem eigenen Zuhause. Du erwachst, weil Du glaubst, die Stimme Prinzessin Zeldas zu hören. Folge Deinem Onkel, wenn er sich aufmacht in Richtung Burg. Irgendwo bei der Burg ist der Eingang zu einem Geheimgang, der Dich in den Untergrund der Burg führt.

Suche diesen!

Benutze das Schild und das Schwert, das Du von Deinem Onkel bekommst, und mache Dich auf, Zelda zu retten. Übersieh nicht den Bumerang, der in der Burg versteckt ist. Wenn Du die Burgwachen überwältigt hast und Zelda befreit, dann flüchte mit ihr durch einen Geheimgang, um die Kathedrale zu erreichen.

Wenn Du die Kathedrale erreicht hast, höre gut zu, was der Priester und Zelda Dir zu sagen haben. Danach wirst Du wissen, was Du zu tun hast. Von diesem Zeitpunkt an, sind die Orte, die Du aufsuchen mußt, als Symbole auf Deiner Karte markiert. Schau immer mal wieder auf die Karte. Gehe zunächst in das Dorf Kakariko und rede mit allen Leuten. Sie geben Dir wertvolle Informationen. Außerdem findest Du im Dorf einige nützliche Gegenstände.

Hast Du den Dorfältesten gefunden, wird er Dir erzählen, daß Du erst die drei Amulette brauchst, bevor Du das Master-Schwert bekommen kannst. Du findest die Amulette im Ost-Palast, im Wüsten-Palast und im Turm der Hera. Bezwinge die Wächter dieser Orte, um die Amulette zu erhalten. Die Verliese sind komplizierte Labyrinthe mit ungeheuerlichen Bewohnern. Habe immer ein Auge auf die Verlies-Karte und nimm Dich in acht vor unliebsamen Überraschungen. Übersieh nicht die Schätze der Verliese: den Bogen, den Krafthandschuh und die Mondperle.

Hast Du die drei Amulette errungen, bist Du in der Lage das Master-Schwert zu führen, welches in den Verlorenen Wäldern ruht. Hältst Du es in den Händen, so begib Dich zur Burg von Hyrule und stelle Dich dem bösen Zauberer Agahnim zum Kampfe.

Agahnim wird dunkle Magie gegen Dich verwenden, wenn Du aber die Kraft des Master-Schwertes kennst, wirst Du ihn bezwingen. Erinnere Dich an die Worte des Dorfältesten Sahasrahla! Ab hier bist Du auf Dich gestellt, wir wissen nicht, wie es weitergeht! Nur Du kannst den Schluß dieser Legende schreiben!

Viel Glück!

11. Einige Widersacher in Hyrule

So, und bevor es richtig losgeht, bekommst Du noch einen weiteren Eindruck von dem, was Dich erwartet: Die Widersacher! Laß Dich nur nicht aus der Ruhe bringen! So schrecklich sie alle auch aussehen mögen, sie haben ihre Schwachpunkte!

Stalfos

Dieser Skelettritter hat sich im Eispalast eingenistet. Selbst wenn Du ihm einen Schlag mit dem Schwert verpassen kannst, scheint er immer wieder zu neuem Leben zu erwachen. Probier da doch mal eine andere Waffe aus, um das Knochengestell aus dem Weg zu räumen.

Morgenstern-Ritter

Agahnim hat die Kontrolle über die gesamte Burgwache - darunter auch dieser ausgesprochen erfahrene Streiter. Er bewacht Zeldas Gefängnis und ähnlich neuralgische Punkte in der Burg. Nimm Dich vor seiner Morgenstern-Waffe in acht!

Gibdo

Diese wandelnde Mullbinde ist eine wahre Plage. Der Mumienmann steckt locker Schwerthiebe ein, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken. Allerdings soll er ganz schreckliche Angst vor Feuer haben...

Geldmann

Dieser Sandmann lebt im heißen Wüstensand. Wie aus dem Nichts springt er plötzlich aus dem Sand auf, um Dich anzugreifen. Laß Dich einfach nicht überraschen!

Hinox

Diese Zyklopen-Abart soll angeblich in der Schattenwelt herumstrolchen.
Obwohl er unglaublich stark ist, hat er selber seinen selbstgeworfenen Bomben nichts entgegen zu setzen. Sein schwacher Punkt: Nimm doch mal das Auge ins Visier...

Schnapp

Diese merkwürdige Kreatur ist das Resultat eines verunglückten Experimentes.
Das "Blümchen" hopst durch die Gegend und schnappt mit seinen messerscharfen Zähnen nach allem, was ihm in den Weg kommt.

Helmasaur

Schau Dir nur diesen Kopfpanzer an!
Der hält jedem Schwerthieb stand.
Aber eine Attacke von hinten könnnte erfolgversprechender sein!

Wizzrobe

Dieser unheimliche Magier taucht auf und verschwindet, wie es ihm beliebt.
Natürlich kannst Du ihn nur erwischen, wenn er gerade sichtbar ist. Neben seiner Verschwinde-Magie kann er aber auch noch mächtige Energiestrahlen auf Dich abfeuern!

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintando of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN